

Judul  
**PROSIDING SEMINAR NASIONAL**  
***“Optimalisasi Active Learning dan Character Building dalam Meningkatkan Daya Saing Bangsa di  
Era Masyarakat Ekonomi Asean (MEA)”***  
Hak Cipta © Prodi PGSD dan Prodi BK FKIP UAD  
Cetakan Pertama, Maret 2016

Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT)  
PROSIDING SEMINAR NASIONAL: *“Optimalisasi Peran Pendidikan dalam Membangun  
Karakter Anak untuk menyongsong Generasi Emas Indonesia”*  
Tim Editor: Dr. Sutarno, M.Pd, dkk. – Yogyakarta  
ISBN: 978-602-70296-8-2

Editor : Dr. Sutarno, M.Pd (UAD), Prof. Dr. Sukarno (UNTIDAR),  
Dra. S.T. Martaningsih, M.Pd (UAD)  
Tata Aksara : fadilatama

Diterbitkan oleh:  
Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Prodi Bimbingan dan Konseling  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

Bekerjasama dengan:  
Active Learning Facilitator Association (ALFA)  
Jawa Tengah-Daerah Istimewa Yogyakarta

## KATA PENGANTAR

*Assalamu alaikum wr wb.*

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat dan karuniaNya sehingga kegiatan Seminar Nasional tanggal 20 Maret 2016 dapat terselenggara, dan penyusunan prosiding dapat diselesaikan.

Prosiding ini disusun dalam rangka Seminar Dengan Tema “**Optimalisasi *Active Learning* dan *Character Building* dalam Meningkatkan Daya Saing Bangsa di Era Masyarakat Ekonomi Asean (MEA)**”, yang diselenggarakan oleh Program Studi PGSD, Bimbingan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UAD, bekerjasama dengan Active Learning Facilitator Association (ALFA) Jateng – DIY.

Penerapan pembelajaran aktif diharapkan dapat menunjang optimalisasi kinerja guna pencapaian tujuan pendidikan secara lebih efektif. Prosiding bertujuan untuk merekam/mendokumentasikan gagasan, wahana mengembangkan ilmu dan wawasan, membangun sinergi berbagai pihak tentang implementasi pembelajaran aktif dan pendidikan karakter.

Terima kasih kepada Pimpinan UAD, para Pakar, Pembicara kunci, maupun pemakalah, penyunting makalah, panitia, dan seluruh pihak yang mendukung penyelenggaraan seminar serta terwujudnya prosiding ini.

Mohon maaf apabila ada kesalahan, kritik, dan saran membangun kami harapkan untuk perbaikan selanjutnya.

Semoga bermanfaat.

*Wassalamu alaikum wr wb.*

Yogyakarta, Maret 2016

Ketua Panitia



## DAFTAR ISI

Kata Pengantar .....	iii
Makna dan Implikasi Masyarakat Ekonomi Asian Bagi Perberdayaan Bimbingan dan Konseling Dalam Mengembangkan Karakter Konseli <i>Prof. Dr. Uman Suherman As., M.Pd</i> .....	1
Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah dan Perguruan Tinggi Melalui Pembelajaran Aktif <i>Sukarno</i> .....	9
<i>Softskills-Based Learning Process</i> dan Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) <i>Muqowim</i> .....	18
Pengaruh Persepsi Tentang Pelaksanaan Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar IKIP PGRI Madiun <i>Sigit Ari Prabowo, Firdaus</i> .....	29
Urgensi Perencanaan Karir dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean <i>Tyas Martika Anggriana, Asroful Kadafi, Rischa Pramudia Trisnani</i> .....	35
Kurikulum Pendidikan Nasional: Menuju Pendidikankebhinekaan yang Multibudaya <i>Endang Sri Maruti</i> .....	39
Peduli Lingkungan Melalui Kontinuitas Pembiasaan Perilaku Buang Sampah pada Tempatnya <i>Prima Suci Rohmadheny, Novian Yudiari</i> .....	45
Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam Membangun Karakter Siswa Sekolah Menengah Pertama <i>Anita Dewi Astuti, Mahendra Dewi</i> .....	50
Mengintegrasikan Pembelajaran di Sekolah Dasar dengan Karakter Kelautan untuk Mewujudkan Kawasan Minapolitan Halmahera Selatan <i>Ida Nurmila Isandespha, M.Pd</i> .....	56
Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Seni Tari <i>Gusyanti</i> .....	62
Pembelajaran Sainifik dan Konsep Penilaian Autentik pada Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti <i>Imam Mashud</i> .....	65
Peningkatan Minat dan Kemampuan Membaca dengan Menggunakan Kartu Baca di Kelas 3 SD Juara Yogyakarta <i>Aris Nurkholis</i> .....	73

Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Dengan Media Cerita Seri Bergambar Pada Siswa Kelas III SDN 2 Barenglor <i>Iisrohli Irawati, Tini, Nunik Kusmani</i> .....	81
Pengaruh Model <i>Collaborative Learning</i> terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dan Sikap Sosial Siswa Kelas V SD Jarak Sewon Bantul <i>Eni Purwaaktari</i> .....	86
Perancangan Karakter Wayang Kulit Fisika Sebagai Media Pembelajaran Fisika dalam Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa <i>Rita Nunung Tri Kusyanti</i> .....	95
Usaha Meningkatkan Kesejahteraan Subjektif Guru untuk Berinovasi dengan TIK Melalui Model Struktural <i>Degi Alrinda Agustina</i> .....	102
Implementasi Pendidikan Karakter Bangsa pada Siswa Sekolah Dasar <i>Dwi Sulistyowarni</i> .....	109
Implementasi Nilai-Nilai Karakter dengan Model <i>Problem Based Learning</i> pada Pembelajaran Tematik Integratif <i>Yudi Permana</i> .....	116
Penguatan Pendidikan Karakter di SD melalui Permainan Tradisional <i>Trisna Sukmayadi</i> .....	123
Pendidikan Karakter Berbasis Permainan Tradisional Siswa Sekolah Dasar di Sumenep Madura <i>M. Ridwan</i> .....	131
Aplikasi <i>Cyco (Cyber Counseling)</i> : Alternatif Model Konseling di Sekolah Devita Ayu Mei Dina, Annisa Sofiana, Novia Wahyuningtyas, Caraka Putra Bhakti4 .....	136
Pembelajaran Berbasis Elektronik ( <i>E-Learning</i> ) sebagai Alternatif Strategi Pembelajaran Aktif dalam Mata Kuliah Ilmu Kewarganegaraan <i>Dikdik Baehaqi Arif, S.Pd., M.Pd</i> .....	141
Peran Pendidik Anak Usia Dini yang Kreatif sebagai <i>Agent Of Change</i> dalam Menghadapi Tantangan “MEA” <i>Maulida</i> .....	147
Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi UAD melalui Model Pembelajaran Jigsaw Pada Mata Kuliah Biologi Dasar II <i>Triani Widyaningrum</i> .....	151
Pemanfaatan Metode <i>Experiential Learning</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa dalam Belajar <i>Irvan Budhi Handaka, Nindiya Eka Safitri</i> .....	157
Identifikasi Seni Budaya untuk Suplemen Pembelajaran Seni Bermuatan Lokal di SD Sebagai Penguatan Karakter Diri <i>Sugeng Riyanto</i> .....	165
Kegiatan Kemahasiswaan: Strategi untuk Meningkatkan Kompetensi Lulusan di Perguruan Tinggi <i>Ariadi Nugraha, Sitti Umami Novirizka Hasan, Fitria Nur Annisa</i> .....	170
Cas Nuder dalam <i>Active Learning</i> untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPS Peserta Didik Sekolah Dasar <i>Rahayu Ika Prasetya dan Dholina Inang Pambudi</i> .....	174

Integrasi Peran Orang Tua dalam Upaya Perbaikan Karakter untuk Anak Indonesia <i>Anik Oktavia Gesang dan M. Ragil Kurniawan</i> .....	178
Integrasi Pendidikan Moral dan Budi Pekerti dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar <i>Rini Hariyani dan Hendro Widodo</i> .....	183
Penerapan Metode Outdoor dalam Menulis Puisi Sederhana <i>Nova Permatasari, Hanum Hanifa Sukma</i> .....	186
Penggunaan Permainan <i>Throwing Sudoku</i> untuk Pengenalan Konsep Bilangan <i>Anita Zulaihah, Asih Mardati</i> .....	190
Peran Guru SD dalam Membangun Karakter dan Kecakapan di Abad 21 <i>Henggang Bara Saputro, S.Pd., M.Pd.</i> .....	195
Pengembangan Media Pembelajaran Tematik-Integratif pada Tema Menghargai Jasa Pahlawan Berbasis Sosiokultural di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Serayu Yogyakarta <i>Vera Yuli Erolana, S.Pd, M.Pd.</i> .....	201
Penggunaan Pendekatan Fungsional untuk Mendorong Mahasiswa Berpartisipasi Secara Aktif Dalam Kelas Menyimak dan Berbicara <i>Astry Fajria</i> .....	208
Fungsi Foklore dalam Perspektif Pendidikan Multibudaya Sebagai Sarana Penanaman Toleransi Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Seni dan Budaya <i>Iis Ani Safitri, Sularso, M.Sn</i> .....	212
Trik Pembelajaran Bangun Datar Segitiga Agar Tak Terlihat <i>Satrianawati, Sri Herwati</i> .....	216
Kajian Bahan Informasi Bimbingan yang Terkandung di Dalam Serat Wedhatama <i>Sutarno</i> .....	219
Identifikasi Permasalahan Guru di Indonesia dalam Menghadapi ASEAN <i>Economic Community (AEC)</i> <i>Ika Maryani, Vrisca Damayanti</i> .....	226
Keefektifan Penggunaan Media Lagu Terhadap Nilai Karakter Kreatif Pada Mata Pelajaran IPS untuk Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Jigudan Pandak Bantul <i>Indah Perdana Sari</i> .....	233
Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Pkn Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Macth</i> di Kelas IV SD Negeri Tambakroto <i>Muhamad Afandi, M.Pd</i> .....	238
Pengembangan Bahan Ajarmultimedia Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam (BAMI_IPA) Untuk Siswa Kelas V <i>Jupriyanto</i> .....	244
Deskripsi Pemahaman Perkalian oleh Siswa Kelas II SD <i>Ayu Rizki, Devita Agustin, Ine Mariana, Helti Lygia Mampouw</i> .....	251
Deskripsi Pemecahan Masalah Persamaan Linear Dua Variabel oleh Siswa SMP Berkemampuan Matematika Sedang Ditinjau dari Taksonomi Solo <i>Ilmi Yuslanti, Helti Lygia Mampouw</i> .....	256
Implementasi <i>Puzzle</i> Gambar Tokoh Kartun dan Gambar-Gambar Terwarnai untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa Kelas III SDN Maja Pada Materi Pecahan <i>Elis Warningsih, Fatonah, Ina Muawinah, Helti Lygia Mampouw</i> .....	261

Implementasi Strategi Hijahiwa pada Materi Pengukuran Waktu, Jarak dan Kecepatan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Rancailat	
<i>Kuswanto, Agus Sumantri, Jamhari, Helti Lygia Mampouw</i> .....	268
Kursi Lab Sebagai Media Sederhana Pembelajaran Aktif pada Perkuliahan Mekanika Lanjut Materi Ajar <i>Moving Coordinate Systems</i>	
<i>Wahyu Hari Kristiyanto</i> .....	275
Pemahaman Siswa dalam Menyelesaikan Soal Volume Kubus dan Balok dengan Kubus Satuan pada Siswa Kelas V dan VI SD	
<i>Ariska Ade Nuansari, Ilmi Yuslanti, Rosa Anindya Puspita, Novisita Ratu, Helti Ligiya Mampouw</i> .....	279
Deskripsi Kesalahan Siswa Kelas II SD Pada Materi Perkalian Bilangan Cacah 1 Sampai 10	
<i>Bernike Krisbudi Arti, Luri Ratnawati, Tiara Pola Wardhani, Novisita Ratu, Helti Lygia Mampouw</i> .....	289
Pengaruh Model Pembelajaran <i>Learning Cycle 7e</i> terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Bagi Siswa Kelas X MIA SMA Kristen Satya Wacana Salatiga	
<i>Susi Susanti, Erlina Prihatnani, Novisita Ratu</i> .....	294
Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Inside Outside Circle (IOC)</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tuntang Tahun Pelajaran 2015/2016	
<i>Dwi Indaryanti, Kriswandani, Erlina Prihatnani</i> .....	307
Perbedaan Kecerdasan Spasial Antara Siswa Laki-Laki dan Siswa Perempuan Pada Kelas X SMA Negeri 1 Salatiga	
<i>Kristina Handayani, Sutriyono, Erlina Prihatnani</i> .....	315
Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Persamaan Kuadrat Menggunakan Adobe Flash Cs6	
<i>Utomo, Sutriyono, Erlina Prihatnani</i> .....	322
Bimbingan dan Konseling Berdimensi Multikultural-Profitik	
<i>Novia Nur Fadhlila</i> .....	333
Strategi Pembelajaran K-13 Melatih <i>Critical Thinking</i>	
<i>Rahmawati Khadijah Maro</i> .....	340
Mengembangkan Kecerdasan Musikal Siswa	
<i>Pratik Hari Yuwono</i> .....	348
Peran Lingkungan Pendidikan untuk Peserta Didik	
<i>Tri Yuliansyah Bintaro</i> .....	354
Dinamika Pembaruan Pendidikan	
<i>Yudha Febrianta</i> .....	364
Peran Konselor dalam Menyikapi <i>Cyber Bullying</i> di Kalangan Siswa	
<i>Kade Sathya Gita Rismawan, Yogi Budi Hartanto, Amalia Fitriana</i> .....	373
Penguatan Nilai Karakter Pendidikan Melalui Internalisasi 7 Kebiasaan Efektif Covey Guna Menghadapi Krisis Moral di Era MEA	
<i>Adji Prasetyo Wicaksono, Nurlaila Qadriah Yunan, Setyo Pranoto</i> .....	381
Penerapan Layanan Bimbingan Klasikal dengan Metode <i>Questions Students Have</i> dan <i>Active Knowledge Sharing</i> Sebagai Upaya dalam Menanamkan Pendidikan Karakter Siswa	
<i>Herwinda Putri Daniswari, Nanda Istiqomah</i> .....	387

Perwujudan Kinerja Konselor Profesional dalam Memberikan Layanan Konseling pada Peserta Didik	
<i>Devy Probawati, Oksa Kartika De Hambri, Roiyan One Febriani</i> .....	394
Pelatihan Efikasi Diri Islami untuk Menurunkan Kecemasan Lingkungan Baru pada Siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta	
<i>Ayu Rezki Utari</i> .....	400
Tantangan Konselor Terhadap Interaksi Budaya	
<i>Novia Damayanti</i> .....	405
Embedding the Character of Environmental Care to Elementary School Students Through Familiarizing Clean Living In School	
<i>Sutji Wardhayani</i> .....	410
Forming Characters of Cooperation, Bravery, and Leadership Through Outbound Activity Membentuk Karakter Kerjasama, Keberanian dan Kepemimpinan Melalui Kegiatan Outbound Yuyarti	
.....	416
Penerapan Model Inkuiri Berbasis Lingkungan untuk Meningkatkan Kemampuan Menggali Sumber Bahan pada Mata Kuliah Pendidikan Keterampilan	
<i>Florentina Widihastrini</i> .....	423
Pengaruh Aktivitas Mahasiswa dalam Perkuliahan Statistika Pendidikan dengan Metode <i>Mind Mapping</i> Berbantuan SPSS terhadap Kemampuan Mengolah Data	
<i>Trimurtini, Nursiwi Nugraheni, Sri Susilaningsih</i> .....	429
Upaya Peningkatan Ketrampilan Komunikasi Matematika dengan Mendayagunakan <i>Problem Based Learning</i> pada Mahasiswa PGSD Unnes	
<i>Nursiwi Nugraheni</i> .....	434
Upaya Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Matematika Melalui Pendayagunaan <i>Open-Ended Problem</i> pada Mahasiswa PGSD Unnes	
<i>Wahyuningsih</i> .....	438
Peran Guru dalam Simbolisasi pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar	
<i>Imaludin Agus, Ayu Arfiana</i> .....	444
<i>Higher Order Thinking Skills (HOTS) Mathematics</i> untuk Mendukung Pembentukan Karakter Siswa	
<i>Magdalena Wangge, Evvy Lusyana</i> .....	450
Memfasilitasi Pembangunan Karakter Peserta Didik dengan Penerapan <i>Activelearning</i>	
<i>Tri Rahmah Silviani, Atik Lutfi Ulin Ni'mah</i> .....	457
Upaya Menciptakan Siswa Unggul dengan Pembelajaran Aktif dalam Menghadapi MEA	
<i>Novika Sukmaningthias, Aida Rukmana Hadi</i> .....	464
Pengembangan Profesionalitas Konselor untuk Menyiapkan Perencanaan Karir Peserta Didik Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN	
<i>Nindya Ayu Pristanti, Mia Audina Ananda, Aditya Tribana Wira</i> .....	470
Pembelajaran Keterampilan Kerjasama Bagi Siswa Sekolah Dasar	
<i>Laila Nursafitri</i> .....	478
Pemodelan pada Persamaan Linear Dua Variabel Berdasarkan Pendekatan <i>Iceberg</i> Untuk Siswa SMP	
<i>Fitriani, Venti Indiani</i> .....	483



Analisis Trend Penelitian Pendidikan Sains

<i>Dadan Rosana</i> .....	487
Pentingnya <i>Character Building</i> pada Pembelajaran untuk Meningkatkan Daya Saing di Era M	
<i>Wita Setianingsih, Daru Retnowati</i> .....	495
Pembentukan Karakter Bangsa Indonesia	
<i>Galang Surya Gumilang, M.Pd</i> .....	502
Pendidikan Berbasis Multi Budaya ( <i>Multicultural</i> ) sebagai Upaya Pengembangan Rasa Nasionalisme Anak Sejak Usia Dini	
<i>Linda Dwiyanti, Anik Lestarinigrum</i> .....	508
Membangun Kemampuan Koneksi Matematika Siswa SD Menggunakan Pendekatan Pemecahan Masalah	
<i>Siti Nurjanah, Karlimah</i> .....	515
Membangun Prestasi Diri Melalui Penulisan Puisi Religi Sebagai Upaya Menghadapi Persaingan Bangsa di Era MEA	
<i>R. Yusuf Sidiq Budiawan</i> .....	521
Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Ringan	
<i>Asep Ardiyanto</i> .....	526
Implementasi Permainan Tradisional dalam Membangun Pendidikan Karakter	
<i>Nur Azis Rohmansyah</i> .....	535
Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Awal	
<i>Mega Meilina Priyanti, Agus Kuncoro</i> .....	540
Implementasi Model <i>Child Friendly School (CFS)</i> dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus di SD Negeri Secang 1 Kabupaten Magelang)	
<i>Farikah</i> .....	546
Model Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) Melalui Pelatihan dan Pendampingan PTK Berbasis Pembelajaran Aktif Bagi Guru Sekolah Menengah di kota Magelang	
<i>Sri Haryati</i> .....	550
5 W + 1 H dalam Berbicara Sebuah Cermin Pribadi Dewasa Pembicara	
<i>Hari Wahyono</i> .....	559
Implementasi Pembelajaran IPS SD Melalui Model <i>Active Learning In School (ALIS)</i>	
<i>Muhamad Chamdani</i> .....	564
Tv Commercial: Strategi Pembelajaran Aktif, Menyenangkan, dan Berkarakter	
<i>Fitri Puji Rahmawati</i> .....	572
Pendekatan dan Strategi Layanan Bimbingan Konseling di Sekolah Dasar	
<i>Minsih</i> .....	576
Pembelajaran Kimia Berorientasi <i>Chemo-Entrepreneurship (CEP)</i> untuk Membekali Jiwa Enterpreneurship Mahasiswa	
<i>Sudarmin</i> .....	582
Pengembangan Model Pembelajaran Sastra Indonesia Berbasis Pendidikan Karakter di SMA – SMK Kabupaten Klaten	
<i>Esti Ismawati, Gunawan Budi Santosa, Abdul Ghofir</i> .....	588

Implementing Social Culture Communication and The Role of Character Building for Educating “Pancasila dan Kewarganegaraan” In Primary School Student <i>Yulia Palupi, M.Pd</i> .....	596
Evaluasi Pencapaian Standar Pelayanan Minimal Berdasarkan Prinsip Good Governance di SD Negeri 4 Kaliaman Jepara <i>Novita Wijanarti, Slameto</i> .....	601
Inovasi Pembelajaran Bentuk Aljabar Menggunakan Alat Peraga Dedaunan <i>Gayuh, Helti Lygia Mampouw</i> .....	608
Membangun Karakter Melalui Sistem Penilaian <i>Aan Nurhasanah</i> .....	613
The Implementation of Active Learning Strategies in Non Formal Education A Case Study in <i>Dharma Wanita</i> English Course Magelang Municipality <i>Sri Sarwanti</i> .....	619
Pengembangan Multimedia <i>Macromedia Flash</i> dengan Pendekatan Kontekstual dan Keefektifannya Terhadap Rasa Percaya Diri Siswa <i>Syariful Fahmi</i> .....	623
Diagnostik Kesulitan Belajar Sebagai Assesment Perencanaan Program BK di SD <i>Sofwan Adiputra</i> .....	633
Peningkatan Kemandirian Belajar Mahasiswa melalui Pendekatan <i>Client Centered</i> <i>Mujiyati</i> .....	639



# PEMANFAATAN METODE *EXPERIENTIAL LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA DALAM BELAJAR

Irvan Budhi Handaka<sup>1)</sup>, Nindiya Eka Safitri<sup>2)</sup>

Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP UAD

email: irvan.handaka@bk.uad.ac.id, nindiya1315001306@webmail.uad.ac.id

## Abstrak

Era mega-kompetisi di MEA menuntut kehidupan yang kompetitif antar negara-negara di Asia Tenggara. Para pelaku kompetisi perlu segenap keterampilan khusus. Salah satu keterampilan yang dibutuhkan di abad 21 adalah keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skills*). Keterampilan ini berkaitan dengan kemampuan berpikir secara logis, beralasan, kreatif dan reflektif dengan menekankan pembuatan keputusan tentang apa yang harus dipercayai atau dilakukan. Keterampilan ini perlu dikembangkan pada siswa sekolah sebagai calon masyarakat abad 21 dengan metode tertentu. Metode *experiential learning* sebagai sebuah metode pembelajaran yang mengutamakan pengalaman sebagai sumber belajar dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Terdapat beberapa strategi *experiential learning* yang dapat diaplikasikan dalam peningkatan keterampilan berpikir kritis. Dua strategi yang mampu menyajikan objek belajar yang dapat merangsang siswa untuk berpikir secara kritis melalui keterlibatan langsung dan pengalaman nyata, yaitu *Broken Square* dan *Turntable*. Pemikiran yang kritis dalam proses belajar diharapkan dapat membantu siswa dalam merekonstruksikan, merefleksikan dan mengimplementasikan berbagai bahan ajar dalam kehidupan nyata sehingga tercapai keberhasilan dalam belajar.

**Kata kunci:** *experiential learning*, keterampilan berpikir kritis, belajar

## Pendahuluan

Di era MEA, situasi kehidupan semakin kompleks, penuh peluang dan tantangan. Masyarakat dunia dituntut untuk memiliki kompetensi agar dapat berkembang secara dinamis, produktif dan mandiri. MEA merupakan wujud kehidupan kompetitif di kawasan Asia Tenggara yang berpengaruh signifikan dan tidak ada satupun negara yang dapat mengisolasi diri dari komunitas ini. Di era ini, berkembang masyarakat mega-kompetisi yang mensyaratkan ketersediaan SDM yang berkualitas dengan keterampilan-keterampilan yang mumpuni.

Untuk kajian di Asia, Fasli Jalal (2008) mengutip dari Kai Min Cheng yang menyebutkan bahwa *the 21st Century Skills and Literacies*, yang mencakup: *basic skills, technology skills, problem solving skills, communication*

*skills, critical and creative skills, information/digital skills, inquiry/reasoning skills, interpersonal skills*, dan *multicultural and multilingual skills*. Kalau kita cermati, keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skills*) menjadi salah satu bagian dari keterampilan yang dibutuhkan di abad 21. Munculnya berbagai paradigma baru dalam 'istana' kehidupan manusia, nampaknya menuntut manusia itu sendiri untuk menguasai keterampilan berpikir kritis sebagai senjata sekaligus tameng.

Potter (2010:6) mengemukakan bahwa ada 3 (tiga) alasan mengapa keterampilan berpikir kritis diperlukan. *Pertama*, adanya ledakan informasi yang memerlukan evaluasi kritis terhadap sumber dan data. *Kedua*, adanya tantangan global yang memerlukan solusi jitu melalui pemikiran kritis untuk mengatasi berbagai krisis global. Dan *ketiga*, adanya perbedaan pengetahuan warga negara dalam

menyikapi era perubahan sehingga perlu berpikir secara kritis terhadap segala bentuk perubahan yang terjadi.

Keterampilan berpikir kritis sangat perlu dikembangkan pada siswa sebagai calon masyarakat dunia. Berkaitan dengan hal ini, Zamroni dan Mahfudz (2009) mengemukakan ada 6 (enam) alasan pentingnya keterampilan berpikir kritis bagi siswa. *Pertama*, perkembangan ipteks yang begitu pesat dengan informasi beragam yang perlu pemilihan dan pemilahan secara kritis. *Kedua*, siswa yang merupakan kekuatan yang berdaya tekan tinggi (*people power*) perlu dibekali kemampuan berpikir kritis untuk berkiprah bidang ilmu tertentu. *Ketiga*, siswa sebagai warga masyarakat yang kompleks perlu kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. *Keempat*, berpikir kritis kunci penting berkembangnya kreativitas. *Kelima*, banyak pekerjaan baik langsung maupun tidak langsung membutuhkan keterampilan berpikir kritis. Dan terakhir, *keenam*, manusia selalu memerlukan keterampilan kritis dalam pengambilan keputusan.

Kegiatan pembelajaran di sekolah melalui metode pembelajaran tertentu merupakan jembatan untuk memperkuat keterampilan berpikir kritis siswa dalam belajar. Namun, tidak semua metode pembelajaran dapat digunakan. Dalam konteks ini, metode *experiential learning* nampaknya memiliki relevansi. *Experiential learning* merupakan salah satu metode pembelajaran yang mengutamakan pengalaman nyata sebagai objek belajar siswa. *Experiential learning* atau biasa disebut dengan pembelajaran pengalaman didasari oleh *Experiential Learning Theory* (ELT) yang dikembangkan oleh David Kolb sekitar awal 1980-an. Teori ini mendefinisikan belajar sebagai proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman (*experience*). Pengetahuan merupakan hasil perpaduan antara memahami dan mentransformasi pengalaman (Kolb, 1984).

Pengalaman atau tindakan nyata yang disajikan dalam *experiential learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi sejumlah pengetahuan dari pengalaman atau tindakan tersebut, untuk kemudian direkonstruksi dan diimplementasikan dalam kehidupan nyata sehari-hari. Kemampuan siswa dalam mengeksplorasi pengetahuan dari berbagai sudut pandang, kemampuan memilah dan memilih pengetahuan yang

berkualitas untuk disimpulkan dan diinternalisasikan, serta kemampuan menerapkan dalam kehidupan nyata merupakan wujud keterampilan berpikir kritis. Dengan demikian, *experiential learning* menjadi langkah aplikatif dan produktif untuk peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa dalam belajar. Keterampilan berpikir kritis yang diimbangi dengan kompetensi akademik yang mumpuni akan mengantarkan kesuksesan siswa di era mega-kompetisi. Pemikiran, tanggapan, dan tindakan kritis masyarakat dunia mampu menjadi senjata ampuh sekaligus tameng kuat dalam melawan arus perubahan.

## Pembahasan

### 1. Keterampilan Berpikir Kritis (*Critical Thinking Skills*)

Berpikir kritis berarti tidak lekas percaya, selalu menaruh curiga dan keraguan terhadap sesuatu yang dianggap fakta atau gejala sebelum diketahui secara pasti (atau mendekati pasti) bahwa memang demikianlah adanya. Dengan kata lain, berpikir kritis berarti tajam dalam menganalisis sesuatu fakta atau gejala. Sedangkan menurut Stella (2011), "*critical thinking is a cognitive activity, associated with using the mind. Learning to think in critical analytic and evaluative ways means using mental processes such as attention, categorization, selection, and judgement.*"

Menurut Lesley-Jane Eales-Reynolds, Brenda, Elaine, & Patrick (... p. 2), "...critical thinking means different things to different people and it will depend your ontological and epistemological leanings. ...critical thinking is about taking a questioning approach to everything."

R. Swartz dan D.N. Perkins dalam Zaleha (2004) mengatakan bahwa berpikir kritis berarti:

- a. Bertujuan untuk mencapai penilaian yang kritis terhadap apa yang akan kita terima atau apa yang akan kita lakukan dengan alasan yang logis
- b. Memakai standar penilaian sebagai hasil dari berpikir kritis dalam membuat keputusan
- c. Menerapkan berbagai strategi yang tersusun dan memberikan alasan untuk menentukan dan menerapkan standar tersebut.
- d. Mencari dan menghimpun informasi yang dapat dipakai sebagai bukti yang dapat mendukung suatu penilaian.



Menurut Lesley-Jane Eales-Reynolds, Brenda, Elaine, & Patrick (... p. 1), berpikir kritis sangatlah penting untuk studi dan praktek suatu profesional, memberikan kemampuan untuk berpikir kritis dan objektif tentang sebuah isu dan mengungkapkan argumen yang bagus. Hal ini senada dengan pernyataan Bandman & Bandman (1995) dalam Mary (1999) yang menyatakan bahwa "... *think critically is to examine assumptions, beliefs, propositions, and the meaning and uses of words, statements and arguments. Critical thinking helps the student to focus and sharpen awareness and therefore to problem solve.*"

*Critical thinking skills* dapat dikembangkan melalui berbagai strategi sebagaimana yang terdapat di dalam model konseptual *critical thinking* dari Paul (1993, 1990); Facione et al (1998); King (1995); Arangie (1997); Colucciello (1997); Dexter et al (1997) and White-side (1997). Di sana dijelaskan bahwa pengembangan *critical thinking skills* dapat dilakukan melalui *questioning* (pertanyaan), *small group activity* (aktivitas kelompok kecil), *role-play* (bermain peran) dan *debate* (debat).

*Critical thinking* bagi seorang siswa berarti:

- a. *Finding out where the best evidence lies for the subject you are discussing*: menemukan fakta terbaik untuk subjek yang didiskusikan
- b. *Evaluating the strength of the evidence to support different arguments*: mengevaluasi kekuatan fakta untuk mendukung pendapat yang berbeda.
- c. *Coming to an interim conclusion about where the available evidence appears to lead*: membuat kesimpulan sementara tentang fakta yang ada untuk memimpin.
- d. *Constructing a line of reasoning to guide your audience through the evidence and lead them towards your conclusion*: membangun sebuah rangkaian alasan untuk membimbing pendengar melalui fakta dan memimpin mereka mengikuti kesimpulan yang telah dibuat.
- e. *Selecting the best examples*: memilih contoh terbaik.
- f. *And providing evidence to illustrate your argument*: dan menyiapkan fakta untuk mengilustrasikan pendapat. (Stella, 2011).

## 2. Metode *Experiential Learning*

*Experiential Learning Theory* (ELT), yang kemudian menjadi dasar model *experiential learning*, dikembangkan oleh David Kolb sekitar awal 1980-an. Model ini menekankan pada sebuah model pembelajaran yang holistik dalam proses belajar. Dalam *experiential learning*, pengalaman mempunyai peran sentral dalam proses belajar. Penekanan inilah yang membedakan ELT dari teori-teori belajar lainnya. Istilah "*experiential learning*" disini untuk membedakan antara teori belajar kognitif yang cenderung menekankan kognisi lebih daripada afektif, dan teori belajar behavior yang menghilangkan peran pengalaman subyektif dalam proses belajar (Kolb, 1984).

Teori ini mendefinisikan belajar sebagai proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman (*experience*). Pengetahuan merupakan hasil perpaduan antara memahami dan mentransformasi pengalaman (Kolb, 1984). *Experiential learning* juga dapat didefinisikan sebagai tindakan untuk mencapai sesuatu berdasarkan pengalaman yang secara terus menerus mengalami perubahan guna meningkatkan keefektifan dari hasil belajar itu sendiri.

*Experiential learning* menekankan pada keinginan kuat dari dalam diri siswa untuk berhasil dalam belajarnya. Motivasi ini didasarkan pula pada tujuan yang ingin dicapai dan metode belajar yang dipilih. Keinginan untuk berhasil tersebut dapat meningkatkan tanggung jawab siswa terhadap perilaku belajarnya dan mereka akan merasa dapat mengontrol perilaku tersebut. Model *experiential learning* memberi kesempatan kepada siswa untuk memutuskan pengalaman apa yang menjadi fokus mereka, keterampilan-keterampilan apa yang ingin mereka kembangkan, dan bagaimana cara mereka membuat konsep dari pengalaman yang mereka alami tersebut (Baharuddin & Esa, 2008).

*Experiential learning* mengacu pada prinsip-prinsip yang didasarkan pada teori Kurt Lewin, yaitu sebagai berikut:

- a. *Experiential learning* yang efektif akan mempengaruhi berpikir siswa, sikap dan nilai-nilai, persepsi, dan perilaku siswa.
- b. Siswa lebih mempercayai pengetahuan yang mereka temukan sendiri daripada pengetahuan yang diberikan oleh orang lain.

- c. Belajar akan lebih efektif bila merupakan sebuah proses yang aktif. Pada saat siswa mempelajari sebuah teori, konsep atau mempraktekkan dan mencobanya, maka siswa akan memahami lebih sempurna, dan mengintegrasikan dengan apa yang dia pelajari sebelumnya serta akan dapat mengingatnya lebih lama.
- d. Perubahan hendaknya tidak terpisahkan antara kognitif, afektif, dan perilaku, tetapi secara holistik.
- e. *Experiential learning* lebih dari sekedar memberi informasi untuk perubahan kognitif, afektif, maupun perilaku. Mengajarkan siswa untuk dapat berubah tidak berarti bahwa mereka mau berubah. Memberikan alasan mengapa harus berubah tidak cukup memotivasi siswa untuk berubah.
- f. Perubahan *persepsi* tentang diri sendiri dan lingkungan sangat diperlukan sebelum melakukan perubahan pada kognitif, afektif, dan perilaku.
- g. Perubahan *perilaku* tidak akan bermakna bila kognitif, afektif, dan perilaku itu sendiri tidak berubah. Keterampilan-keterampilan baru mungkin dapat dikuasai atau dipraktekkan, tetapi tanpa melakukan perubahan atau belajar terus-menerus, maka keterampilan-keterampilan tersebut akan menjadi luntur atau hilang (Baharudin & Esa, 2008).

### 3. Pemanfaatan *Experiential Learning* Dalam Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis (*Critical Thinking Skills*)

Belajar dari pengalaman mencakup keterkaitan antara berbuat dan berpikir. Jika seseorang terlibat aktif dalam proses belajar maka orang itu akan belajar jauh lebih baik. Hal ini dikarenakan dalam proses belajar tersebut pembelajar secara aktif berpikir tentang apa yang dipelajari dan kemudian bagaimana menerapkan apa yang telah dipelajari dalam situasi nyata dan dari pengalaman tersebut akan muncul pemahaman baru atau proses belajar (Ni Ketut Sriani, 2015).

Secara teoretis, Sudjana (2005:174) juga menyatakan mengenai kelebihan model pembelajaran *experiential learning*, antara lain (1) meningkatkan semangat dan gairah siswa, (2) membantu terciptanya suasana belajar yang

kondusif, (3) memunculkan kegembiraan dalam proses belajar, dan (4) mendorong dan mengembangkan proses berpikir kreatif.

Ditegaskan pula oleh Ribut Purwaningrum (2013), bahwa dengan menggunakan *experiential learning*, maka siswa/mahasiswa akan memperoleh keuntungan, yaitu: (1) mendapatkan pengalaman di sini dan saat ini (*here and now experience*) lebih baik jika dibandingkan dengan hanya membaca atau memahami konsep, dan (2) adanya refleksi dari setiap pemberian pengalaman belajar pada siswa/mahasiswa, memungkinkan untuk menjadikan hal tersebut sebagai dasar bagi penarikan simpulan atas proses pembelajaran, sehingga akan berdampak positif pada pembelajaran selanjutnya.

Dalam konteks belajar, dapat diidentifikasi beberapa manfaat dan relevansi metode *experiential learning* dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa. Silberman (2014) mengemukakan bahwa kegiatan eksperensial (dalam hal ini *experiential learning*) dapat mengubah sikap atau perilaku. Dimana siswa terlibat aktif dalam pengalaman sehingga mereka dapat melihat sikap dan perilaku baru yang tengah dilangsungkan. Di sini timbul motivasi positif untuk mengembangkan cara baru. Level tantangan dalam kegiatan eksperensial terus dinaikkan sampai pada penguasaan pendekatan dan keterampilan baru.

Dengan kegiatan belajar eksperensial, siswa cenderung lebih terbuka untuk menajaki hal-hal baru karena mereka tidak merasa dihakimi atau menjadi malu karena 'mencoba-coba'. Kegiatan eksperensial dapat menciptakan keterbukaan, meningkatkan pemahaman, menimbang sikap dan perilaku baru, kesempatan bereksperimen dan mendapat dukungan (Silberman, 2014).

Adanya keterbukaan, pemahaman mendalam dan kesempatan bereksperimen dalam *experiential learning* merupakan lahan kondusif pengembangan keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skills*). Siswa dapat memiliki keterbukaan terhadap suatu permasalahan sehingga dapat memandang permasalahan dari berbagai sudut dan menghasilkan solusi tajam. Di samping itu, siswa akan berlatih memahami fakta pada objek belajar secara komprehensif. Menemukan fakta terbaik, dan mengevaluasi kekuatan fakta tersebut untuk menguji pendapat yang berbeda, bahkan membuat kesimpulan dari beberapa fakta

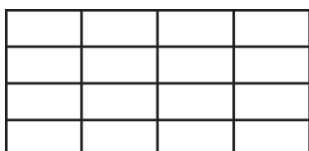
yang ada.

Beberapa teknik atau strategi *experiential learning* dinilai efektif bagi peningkatan keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skills*) siswa dalam belajar. Pemikiran kritis dimulai dengan adanya keterbukaan dalam berpikir (*open mind*) tentang suatu objek atau fakta. Keterbukaan dapat diciptakan melalui permainan dan latihan pendek, sejenis *Broken Squares* dan *Count the Squares* (Silberman, 2014).

**Broken Squares** (Persegi Patah) merupakan latihan tim klasik. Dimana peserta (siswa) ditempatkan dalam beberapa kelompok beranggotakan lima orang. Setiap anggota diberi amplop yang berisi dua dan empat bentuk. Tugas setiap individu adalah membentuk persegi enam-inchi. Tugas ini dapat diselesaikan jika peserta (siswa) saling memberikan sebagian bentuk yang mereka punya. Peraturannya adalah bahwa selama latihan setiap peserta (siswa) tidak boleh berbicara atau menunjuk bentuk apapun dari peserta (siswa) lain.

Latihan ini mengandung makna mengenai kerjasama dan kemauan berbagai dalam tim. Selain itu, yang terpenting adalah bahwa antar peserta (siswa) bertatap muka dengan rasa tidak sabar, frustrasi dan pesimisme. Kondisi ini menjadi strategi jitu untuk menunjukkan perasaan masing-masing peserta (siswa), sehingga masing-masing dapat terbuka satu sama lain. Kemudian setiap peserta belajar untuk memikirkan peluang yang ada dan resiko apa yang mungkin akan terjadi agar bisa menyelesaikan tugas untuk kelompoknya. Permainan ini sangat dapat menciptakan keterbukaan antar peserta (siswa) dan meningkatkan kemampuan dalam memikirkan peluang dan resiko dalam kerjasama tim.

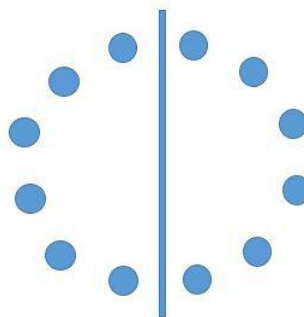
Sedangkan **Count the Squares** (Hitung Jumlah Persegi) merupakan model latihan eksperimental lainnya yang amat bagus. Dalam latihan ini, peserta (siswa) ditunjukkan sebuah persegi besar yang dibagi rata menjadi 16 sel (berupa persegi kecil) sama besar. Peserta kemudian diminta untuk menghitung berapa jumlah persegi yang ada.



Kebanyakan orang akan menjawab enam belas. Namun, beberapa orang menjawab tujuh belas karena gambar di atas mencakup enam belas persegi kecil dan satu persegi besar. Pada akhirnya, peserta (siswa) menyadari bahwa mereka juga bisa membagi persegi besar di atas menjadi empat persegi dan menemukan empat 'persegi' lagi. Kemudian sebagian orang sadar bahwa mereka bisa juga bisa mengubah cara untuk menemukan kuadrannya (sel 2 X 2) dan mengidentifikasi ada lima 'persegi' lagi yang berisi masing-masing sembilan sel (sel 3 X 3). Hingga akhirnya, menghasilkan jumlah tiga puluh persegi.

Disinilah terjadi proses pemikiran yang kritis. Peserta dapat mengidentifikasi fakta-fakta atau kemungkinan-kemungkinan lain dengan cara yang cermat dan alasan kuat yang masuk akal. Latihan di atas memiliki beberapa pembelajaran menarik, yaitu: (a) ada banyak hal lain selain yang tertangkap oleh mata; (b) asumsi terkadang menghalangi pandangan kita; (c) sebagian orang kadang melihat apa yang tidak dilihat orang lain; dan (d) persoalan yang besar mencakup banyak bagian kecil yang tidak bisa diabaikan.

Strategi *experiential learning* lainnya adalah **Turntable**. *Turntable* termasuk ke dalam salah satu metode *experiential learning*, yaitu metode 'pembekalan dinamis.' Latihan ini digunakan untuk memungkinkan peserta (siswa) melihat dan mengalami dua sisi atau lebih pada sebuah persoalan. Alat yang dibutuhkan adalah beberapa buah kursi yang dibentuk menjadi dua buah setengah lingkaran yang saling berhadapan.



Ketika peserta (siswa) sedang duduk dalam bentuk setengah lingkaran, peserta (siswa) memiliki pandangan yang positif tentang kinerja dan kemajuan dirinya sebagai sebuah tim. Akan tetapi, ketika peserta (siswa) tersebut duduk di kursi yang berlawanan, maka



bisa jadi peserta (siswa) mengekspresikan pandangan negatif tentang dirinya. Untuk itu, peserta (siswa) diberi kesempatan untuk berpindah kursi setiap satu menit sekali guna memperoleh pandangan yang seimbang.

Pemanfaatan metode *experiential learning* dapat diterapkan dalam pembelajaran normatif di sekolah. Misalnya IPA tentang Sistem Pencernaan Manusia. Umumnya materi ini dipelajari dengan cara membuat ringkasan kemudian dihafalkan. Padahal ruang lingkup materinya sangat banyak, mulai dari organ pencernaan, enzim pencernaan sampai gangguan pencernaan. Untuk memudahkan siswa dalam memahami materi ini, maka dapat diterapkan dengan strategi *simulation-games* jenis permainan 'Daftar Eliminasi'.

Sebagai contoh, prinsip permainan 'Daftar Eliminasi' yang diterapkan untuk meningkatkan pemahaman dan pemikiran kritis tentang "Macam-Macam Gangguan Pencernaan Manusia". Cara bermain: empat atau lima siswa berdiri berjajar kesamping dan satu guru (fasilitator) berdiri di depannya. Kemudian guru (fasilitator) menetapkan kategori yaitu "Gangguan Pencernaan Manusia". Sebelum memulai permainan guru (fasilitator) menyampaikan aturan permainan, yaitu: setiap siswa secara berurutan menyebutkan sesuatu yang termasuk ke dalam kategori "Gangguan Pencernaan Manusia". Sese kali guru (fasilitator) meminta siswa memberikan penjelasan terkait penyebab dan cara pencegahannya. Jika seorang siswa melakukan kesalahan, maka siswa tersebut akan tersingkir (tereliminasi). Jenis kesalahan misalnya: diam terlalu lama pada saat mendapat giliran, mengatakan sesuatu yang tidak sesuai dengan kategori, atau mengatakan sesuatu yang telah disebutkan.

Permainan ini berjalan dengan cepat dan kesalahan tidak dapat terelakkan. Saat mengikuti permainan ini, siswa akan memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi pengetahuan tentang "Gangguan Pencernaan Manusia" dari pendapat teman lain. Di sini juga terdapat kesempatan bagi siswa untuk berpikir cepat dan kritis sebelum memberikan pendapat. Pemikiran yang cepat dan kritis dapat terlihat pada kemampuan siswa dalam menyebutkan jenis penyakit beserta penyebab dan cara pencegahannya. Harapan selanjutnya adalah siswa mampu berhati-hati dan menerapkan pola hidup sehat untuk terhindar dari

berbagai macam gangguan pencernaan manusia.

Contoh pemanfaatan metode *experiential learning* lainnya adalah dalam pembelajaran IPS tentang sejarah kemerdekaan bangsa Indonesia. Umumnya, materi dalam bab ini diberikan dengan metode ceramah ataupun menonton video perang kemerdekaan. Untuk pemahaman materi secara lebih mendalam, maka dapat dilakukan dengan cara mengajak siswa berkunjung ke situs/bangunan lambang sejarah, seperti ke Monumen atau Museum. Kunjungan ke situs juga merupakan contoh kegiatan eksperiensial yang mampu meningkatkan pemahaman tentang perjalanan sejarah kemerdekaan bangsa Indonesia.

Sebagai contoh, siswa diajak berkunjung ke Monumen Serangan Umum 1 Maret 1976 di Yogyakarta. Sebelum memulai kunjungan, siswa diberikan pembekalan singkat tentang fenomena serangan umum tanggal 1 Maret 1976 di tempat tersebut. Siswa kemudian diberi pertanyaan untuk direnungkan atau dicari jawabannya sembari berjalan keliling Museum atau Monumen. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan misalnya: (a) Dimanakah kamu (atau dimanakah orang tua kamu jika watu itu kamu belum lahir) dan apa yang kamu lakukan pada tanggal 1 Maret 1976?; (b) Warisan apa yang ditinggalkan dari tanggal 1 Maret 1976?; dan (c) Apa yang kamu rasakan tentang apa yang kamu amati?. Setelah berkunjung sekitar 90 menit, siswa kembali berkumpul dan diberikan pembekalan lagi. Pembekalan kali ini lebih pada refleksi hasil kunjungan, dimana siswa membentuk kelompok sejumlah empat sampai lima orang kemudian saling mengungkapkan pendapat dan perasaannya pasca kunjungan. Hingga akhirnya, siswa dapat membuat kesimpulan singkat tentang sejarah perjuangan bangsa Indonesia pada tanggal 1 Maret 1976 di Yogyakarta. Kegiatan kelompok ini idealnya didampingi oleh satu orang pemandu (fasilitator). Disinilah, terjadi pembelajaran dari pengalaman (objek) nyata, kemudian siswa belajar berpikir kritis dengan cara mencari sumber informasi tentang serangan umum 1 Maret 1976 selain dari buku mata pelajaran IPS. Dari situ, siswa dapat mengevaluasi kekuatan informasi-informasi yang diperoleh untuk disimpulkan menjadi pengetahuan baru dan diinternalisasikan dalam diri.

Beberapa contoh di atas merupakan pen-

erapan metode *experiential learning* dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis secara umum dalam proses pembelajaran. Strategi metode *experiential learning* di atas dapat juga diimplementasikan dalam layanan bimbingan dan konseling, khususnya dalam layanan bimbingan kelompok. Anggota kelompok dapat diajak untuk bermain *games* diatas untuk meningkatkan keterbukaan dan keterampilan mereka dalam berpikir kritis.

Selanjutnya, ada beberapa prosedur untuk mempersiapkan pengalaman belajar "sambil berbuat" bagi siswa adalah sebagai berikut:

- a. Guru merumuskan secara seksama suatu rencana pengalaman belajar yang bersifat terbuka (*open minded*) mengenai hasil potensial atau memiliki seperangkat hasil-hasil alternatif tertentu.
- b. Guru memberikan rangsangan dan motivasi pengenalan terhadap pengalaman.
- c. Siswa dapat bekerja secara individual atau bekerja dalam kelompokkelompok kecil atau keseluruhan kelompok di dalam belajar berdasarkan pengalaman.
- d. Para siswa ditempatkan di dalam situasi-situasi nyata pemecahan masalah, bukan dalam situasi pengganti.
- e. Siswa aktif berpartisipasi di dalam pengalaman yang tersedia, membuat keputusan sendiri, dan menerima konsekuensi berdasarkan keputusan tersebut.
- f. Keseluruhan kelas menyajikan pengalaman yang telah dipelajari sehubungan dengan mata pelajaran tersebut untuk memperluas belajar dan pemahaman guru melaksanakan pertemuan yang membahas bermacam-macam pengalaman tersebut (Oemar, 2008).

## Kesimpulan

Keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skills*) merupakan keterampilan krusial di era kompetensi. Berpikir kritis berarti tajam dalam menganalisis sesuatu fakta atau gejala. Keterampilan tersebut efektif dikembangkan melalui metode *experiential learning* atau pembelajaran dari pengalaman.

Adanya keterbukaan, pemahaman men-

dalam dan kesempatan bereksperimen dalam *experiential learning* merupakan lahan kondusif pengembangan keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skills*). Pemikiran yang terbuka dapat dikembangkan melalui beberapa strategi latihan eksperensial pendek seperti Broken Squares, Count the Squares dan Turntable.

Adapun contoh pemanfaatan metode *experiential learning* untuk peningkatan keterampilan berpikir kritis dalam belajar adalah dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan permainan 'Daftar Eliminasi' dan pembelajaran IPS dengan kegiatan eksperensial 'Kunjungan Situs'. Implementasi lain juga dapat dilakukan dalam layanan bimbingan dan konseling, yaitu layanan bimbingan kelompok.

## DAFTAR PUSTAKA

- Baharuddin & Esa Nur Wahyuni. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Cottrrell, Stella. 2011. *Palgrave Study Skills, Critical Thinking Skills: Developing Effective Anlysis and Argument, Second Edition*. New York: Palgrave MacMillan
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Izhab, Zaleha. 2004. *Developing Creative & Critical Thinking Skills (Cara Berpikir Kreatif dan Kritis)*. Bandung: Nuansa
- Kolb, David A. 1984. *Experiential Learning*. New Jersey: Prentice Hall, Inc. Englewood Cliffs
- Lesley-Jane; Eales-Reynolds; Judge, Brenda; McCreery, Elaine; & Jones, Patrick. ----- . *Critical Thinking Skills For Education Students: Second Edition*.
- Potter, Mary Lane. 2010. *From Search to Research: Developing Critical Thinking Through Web Research Skills*©, 2010, Microsoft Corporation
- Purwaningrum, Ribut. 2013. *Internalisasi Mind Skills Mahasiswa Bimbingan Konseling (BK) Melalui Experiential Learning*. Jurnal Pendidikan Humaniora, Vol. 1, No. 3, September 2013, hlm. 233-241
- Rahmawati, Weni Kurnia. 2015. *Keefektifan Model Experiential Learning Untuk*

- Meningkatkan Kepedulian Siswa SMK Jurusan Keperawatan. Jurnal Konseling Indonesia*, Vol. 1 No. 1, Oktober 2015, hlm. 67-76
- Silberman, Mel. 2014. *Handbook Experiential Learning: Strategi Pembelajaran dari Dunia Nyata*. Diterjemahkan dari karya Mel Silberman, *Handbook of Experiential Learning* (San Fransisco: Pfeiffer, 2007)
- Sriani, Ni Ketut, dkk. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Experiential Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Deskripsi Pada Siswa Kelas VII B SMP Negeri 2 Tampaksiring*. E-Journal Universitas Pendidikan Ganesha: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Vol. 3, No. 1, 2015
- Sudjana. 2005. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Falah Production.
- Zamroni & Mahfudz. 2009. *Panduan Teknis Pembelajaran yang Mengembangkan Critical Thinking*. Jakarta: Depdiknas

